juego, luego existo

multi player arena

Nº20 junio-julio2003 1'25€

HIGH SC
215

S2e: Salón del Entretenimiento Electrónico

Entrevista: Warcraft III

Panorama Competitivo

libertad sin cables

Cordless Desktop Optical® de **Logitech**®, la solución ideal para trabajar y jugar donde quieras y cuando quieras, sin cables ni conexiones. Sólo un inconveniente... tendrás un motivo más para no levantarte de la cama...

- **Diseño estilizado, tacto agradable y muy cómodo**
- **Acceso a Internet y multimedia con solo pulsar un botón**
- **Altas prestaciones con simple manejo**



Cordless Desktop Optical®



www.logitech.com

¿QUIÉNES SOMOS?

multi player arena

www.mplayerarena.com
info@mplayerarena.com
IRC.Hispano #mplayerarena
IRC.Quakenet #mplayerarena

Edita
MPLAYER SQUAD, S.L.

Jefe de proyecto

Eduard Perales Galindo
edu@mplayerarena.com

Responsable de contenidos

Núria Busquet Molist
nurieta@mplayerarena.com

Maquetación y diseño

Víctor Fernández de Alba Encinas
victor@mplayerarena.com

WOOKIE
wookie@mplayerarena.com

Agradecimientos especiales

Ivan Zal (TRL2003)

Crichtoni

SveN

UnLiM

Zifr4

Imprime

FORUM
Ctra. Laurea Miró, 263
08980
Sant Feliu de Llobregat, Barcelona
Tel: 93 666 48 01
Depósito legal: B-40239-01

editorial

Como podréis comprobar, este número 20 de MultiPlayer Arena es un especial dedicado al Salón del Entretenimiento Electrónico y la Cultura Digital, que se va a celebrar del 26 al 29 de junio en el Pabellón de Cristal de la Casa de Campo de Madrid.

Se trata del primer encuentro de estas características y de esta magnitud en España, y se espera que sea una ocasión única para que las empresas relacionadas con la industria del ocio digital puedan encontrarse e intercambiar puntos de vista sobre este negocio, que ya es más rentable que el de la indústria discográfica e incluso la cinematográfica. MultiPlayer Arena va a estar presente en el Salón como organizadora de las finales nacionales de Electronic Sports World Cup, una competición de la que ya hemos hablado mucho y que ha supuesto un importante reto para todos nosotros.

Además de las emocionantes finales de Counter-Strike, Unreal Tournament y WarCraft III, y los juegos de exhibición, vale la pena darse una vuelta por el salón para informarse de las últimas novedades de la indústria, probar los nuevos juegos que presentan varias distribuidoras, asistir a los talleres que se organizarán durante los días que dure el Salón, o asistir a las conferencias, que prometen ser muy interesantes.

Estamos seguros que el gran trabajo realizado por los organizadores del Salón se verá recompensado con la asistencia masiva de jóvenes y no tan jóvenes dispuestos a aprender y disfrutar de todo lo que les ofrece la primera edición del Salón del Entretenimiento Electrónico y la Cultura Digital.

Aprovechamos para invitaros a todos a asistir a las finales de ESWC. Estamos deseosos de saludaros.



21 abril: Las páginas webs españolas de videojuegos y hardware thedawning.com y secretgamezone.net pasan a ser una sola: HardGame.net, que nace con la ilusión de convertirse en una referencia importante de la prensa online de videojuegos y hardware en España. Ya está en marcha el ambicioso y complejo plan trazado hace varios meses, y que desemboca en la creación de la citada web. HardGame.net contará con el equipo completo de SecretGameZone y The Dawning, un grupo de entusiastas que informaremos diariamente, desde la más absoluta independencia, a un colectivo cercano al millón y medio de visitas anuales (con una progresión ascendente notable).



www.hardgame.net



30 abril: Un jurado de Hamburgo ha ordenado a Electronic Arts que retire de las estanterías alemanas todas las copias de FIFA World Cup 2002. Esto es debido al hecho que el jugador Oliver Khan, portero de la selección alemana, sale en este juego sin permiso expreso del jugador. Si bien EA ha obtenido la licencia de la Federación Europea de Fútbol (y de la Liga Alemana) para utilizar nombres de jugadores y equipos reales en su exitosa serie, se da la circunstancia de que Khan no es miembro de ninguna de estas organizaciones. La sentencia no dice nada de FIFA 2003, la más reciente versión de esta exitosa serie.

www.meristation.com (30 abril)



5 mayo: Electronic Arts anuncia que lanzará a principios del 2004 Need for Speed Underground para PS2, GC, Xbox, GBA y PC, un título que está desarrollando EA Black Box, el estudio responsable de la anterior entrega Need for Speed Hot Pursuit 2. Para esta nueva entrega, EA cuenta con un experto en efectos especiales nominado a un Oscar, y con numerosos coches y modificaciones. Entre los vehículos encontraremos 20 coches de marcas como Mitsubishi, Subaru o Toyota, entre otros, mientras que los kits y mods se basan en productos de AEM, Audiobahn, Bilstein, Dazz Motorsport, DC Sports, Eibach Enkei, GReedy Performance Products, HKS, Holley, Injen, Jackson Racing, MOMO, Neuspeed, Nitrous Express, O.Z, PIAA, Skunk2 Racing, Sparco, StreetGlow y Turbonetics.

www.meristation.com (5 mayo)





29 abril: El estudio Ethereal Evolution presenta otro juego de rol multijugador masivo, asegurando que se desmarcarán de la competencia incluyendo otros géneros. El juego se titula Universe Unlimited (UU) y ofrecerá acción en primera persona, estrategia y simulación de vuelo. En UU la ciencia ficción manda y el jugador podrá colonizar planetas, dominar zonas del universo, ayudar a otros jugadores o enrolarse en el ejército. Ethereal Evolution planean lanzar el título durante el último trimestre de este año.

www.universeunlimited.com (fuente:



4 mayo: El fin de semana del 3 y 4 de mayo se celebra en Zaragoza la Redaton Party 2003, que, gracias a los importantes premios, hizo que fueran muchos los jugadores que se acercaron a la capital de Aragón. En Counter-Strike, los clanes que llegaron a la final fueron eu4ia y LT, ganando estos últimos por 13 a 6 en de_cbble y por 13 a 8 en de_inferno.

www.redaton.com



25 abril: Se anuncia que en breve el sistema de clasificación por edades adoptado por la Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe) hace poco más de un año y medio, quedará substituido por un nuevo sistema llamado PEGI de ámbito europeo. Ambos sistemas son de aplicación voluntaria, y permiten a padres y tutores saber para qué edad está recomendado un videojuego. La diferencia entre los dos es que PEGI, creado por la Federación Europea de Software Interactivo (ISFE), además de la clasificación por edad contendrá unas iconografías que indicarán por qué el juego está recomendado para esa edad. Las iconografías indicarán si el videojuego contiene Violencia, Drogas, Terror, Discriminación, Sexo o Desnudos y Palabrotas.

www.pegi.info



3 mayo: El conocido clan británico 4kings, que está patrocinado por Intel, anuncia que refuerza su plantilla de WarCraft III con tres jugadores provenientes de eSu: DiDi8 (ganador de la Clickarena), Zeus[19] y Kiko. La plantilla queda pues de la siguiente manera: Jugadores individuales (4K.TillerMaN (Team Leader), 4K.DiDi8, 4K.Zeus[19], 4K.Assassin, 4K.Kaj, 4K.Kiko. Jugadores de equipo: 4K.Festis, 4K.Lequa, 4K.Infi, 4K.Free.

www.four-kings.com



5 mayo: Se anuncia que el próximo mes de septiembre tendrá lugar el lanzamiento de Half-Life 2 en PC, uno de los juegos más esperados de la década, pero no será la única versión que llegará al mercado. Los jugones que dispongan de una Xbox también podrán vivir las nuevas aventuras de Gordon Freeman, ya que Valve ha confirmado que planea lanzar una versión destinada a esta consola, aunque no se revelarán más detalles hasta el próximo E3.
Todos los jugadores esperan mucho de este juego, que seguro, será la gran sensación de la próxima temporada.

www.meristation.com (5 mayo)

8 mayo: A partir de ahora, a la compañía Infogrames se la conocerá por el nombre de Atari. Bruno Bonnell, consejero de la compañía, comentó al respecto que "creemos que éste es el símbolo de la compañía global en la que nos hemos convertido en los últimos dos años." Además, destacó que el 65% de las actividades económicas de su compañía tienen lugar en EE.UU., país donde el nombre de Atari sigue siendo apreciado por los jugones de todas las edades como uno de los auténticos pioneros de la industria. Infogrames adquirió la marca Atari hace aproximadamente dos años, cuando compró Hasbro Interactive. Enter the Matrix, es uno de los principales títulos que la compañía ha publicado este año.

www.atari.com



9 mayo: El multiclan alemán Gamepoint anuncia que su sección de CS se ve reforzada con la introducción del clan dopefish. Esto ha podido ser posible después que rompieran con su sección gamepoint.swe. El clan se va a llamar a partir de ahora gamepoint.dopefish y contará con sus acuerdos de esponsorización para los eventos internacionales. La alineación queda pues así: Bengan, crypt, cyphoneR, Devil, Phyrre, searcheR, detonate (manager) y Xzer0 (manager).

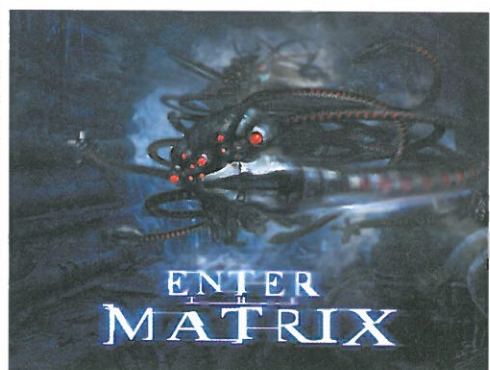
www.gamepoint-clan.net

9 mayo: La web sueca Schroet.com da un paso adelante en la profesionalización del juego al comprar los derechos de las demos in eyes del top clan europeo SK.swe. Previo pago mensual/anual de una cuota, los miembros de la comunidad schroet podrán conseguir en exclusiva las demos del clan. Así, se prohibe que otras webs, que recibían muchas visitas gracias a disponer de estas demos, tienen prohibido a partir de este momento subir demos in eyes del clan sueco. La primera demo "de pago" subida fue el primer partido de la 3ª edición de la SEL, en la que se enfrentaron SK.swe y Gameness.

www.media-vida.net (9 mayo)

9 mayo: Los clanes españoles de los diferentes juegos se refuerzan para afrontar la nueva temporada de competiciones. El clan **Dreams and Magic [D&M]** introduce una sección de RTCW, de esta manera, Shooter pasa a ser D&M, con la siguiente alineación: MorbiT (capitán), Neos (wa), blOp, Chess, Cox, Crovadark, Didac, NiNjA, Smoker, vitalogy, _JULIUS_. Por su parte, el clan **Triada Oscura [TO]** de Warcraft III pasa a ser **eu4ia.wc3** (ver entrevista MPA nº20). Los miembros de este clan son: UnLiM (capitán), Evil, FeN1x, Kunyyori, Meguvin, SireCh. Finalmente, el clan Newproyect [np] introduce en sus filas al clan de **RTCW Team exTreme [xTm]**, pasando a ser np.rtcw. Sus numerosos miembros son: Quietman (capitán), Selector (wa), MoL, Need Ammo, Crusader, Raditz, Calamity, Delarosa, El_nota, Colin, Momo, Laray, Junior, RedBull, Leviathan, Melkor, Mkz, Tsunami, Tipi, Overlord.

www.dreamsandmagic.org
www.eu4ia.org
www.newproyect.com





17 mayo: Se celebra la feria de videojuegos más importante del mundo, E3, en la cual, entre otras muchas sorpresas, se confirma el rumor que Epic Games va a lanzar a finales de este año Unreal Tournament 2004. El juego incorporará lógicamente todas las mejoras que se han añadido a UT2003 con parches y actualizaciones, y además incorporará nuevos mapas, armas, modos de juego y nuevos vehículos.

www.meristation.com (17 mayo)

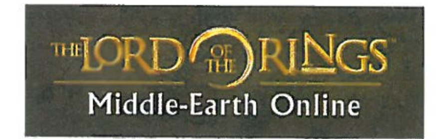


9 mayo: La cadena de televisión estadounidense Cable Game TV, en su programa G4, invitó a varios jugadores y escritores para que listaran los 100 mejores juegos de la historia, entre los que se encuentran juegos de todo tipo, desde pequeños recreativos como los más actuales. En el primer puesto se encuentra **The Legend of Zelda** de Nintendo, por encima de **DOOM**, el juego revolucionario de PC que vio la luz en 1993 y causó un auténtico furor entre los Gamers. En el tercer puesto se encuentra el archiconocido **Tetris**. En cuarto lugar encontramos **Grand Theft Auto III** justo por encima de **Madden NFL 2003**.

www.g4tv.com (fuente: www.media-vida.net)

12 mayo: Vivendi anuncia que tendrá listo para el año próximo el esperado Middle Earth Online, basado en los libros e Tolkien, pues esta empresa cuenta con los derechos de la novela El Señor de los Anillos. Vivendi ha llegado a un acuerdo con el estudio Turbine Entertainment Software para que aparezca a la luz a lo largo del 2004 Middle-Earth Online. Siendo un título multijugador masivo, el juego se apoyará en el rol y en un entorno 3D para su confección. Turbine Entertainment Software fueron los encargados de diseñar y producir Asheron's Call para Microsoft, así mismo su buen trabajo les permitió ser escogidos para el desarrollo del motor que mueve la sorprendente segunda parte del título Asheron's Call 2.

www.lordoftherings.com/meo/



24 mayo: La Asociación de Distribuidores de Software de Ocio y Entretenimiento (ELSPA) anuncia que, con la ayuda de la empresa Game Vision Europe, tiene la intención de llevar a cabo una macroencuesta entre los jugones de Reino Unido, Alemania, Francia, Italia y España para que la industria conozca las preferencias de los jugadores. La encuestas contarán con jugadores de varias plataformas con diferentes estudios, estatus social y edad para intentar reflejar de la manera más precisa posible la realidad. Con esto se pretende tener más información para realizar productos más interesantes para la comunidad y de esta manera poder aumentar sus beneficios.

www.meristation.com (24 mayo)

entrevista

Uno de los jugadores más conocidos en el panorama del WarCraft III español es UnLiM, seleccionador del Team Spain y cabeza visible del squad de WIII del clan eu4ia. En los últimos tiempos, WIII ha ido cogiendo más protagonismo, estando presente en grandes competiciones. Con paso lento pero seguro, el juego de Blizzard ha conseguido aficionar a miles de jugadores de todo el mundo, y ya tiene en preparación la expansión: The Frozen Throne. Hemos querido compartir con UnLiM nuestras dudas sobre el juego y la comunidad de WarCraft III.

MPA: ***Desde hace un tiempo, perteneces al clan multiclan (CS, DoD, WIII) eu4ia, después de pertenecer al clan de WIII TO (Triada Oscura). ¿Qué diferencias hay entre un clan con varios squads y un clan dedicado únicamente a un juego?***

UNLIM: Primera y principal, proyección y respaldo. TO desde siempre fue un clan de amigos, puro colegueo. Nunca nos habíamos planteado realmente "dedicarnos" más en serio a lo que, en un principio era un simple hobby. Una vez empezamos a tener los primeros contactos con gente interesada en nosotros supusimos que dejaría esto de ser un mero juego, por así decirlo. Centrándome más en la pregunta... diría que un multiclan tiene unos objetivos mucho más marcados, un soporte y una organización mucho más definida.

MPA: ***¿Cómo decidisteis dar el paso de pasar del clan TO (un clan de éxito) a eu4ia, otro de los grandes clanes españoles?***

UNLIM: Vimos la gran oportunidad que imagino que todo clan con aspiraciones busca; estar rodeado de squads con grandísimos jugadores de cada game es todo un honor. No fue por cuestiones de esponsorización, cosa que apuntaban algunos, ese tema lo teníamos resuelto desde hacía algun tiempo.

"Un multiclan tiene unos objetivos mucho más marcados, un soporte y una organización mucho más definida"

MPA: ***¿Cómo valoras el aumento de los clanes múltiples en los últimos tiempos? ¿Crees que es un signo de la "profesionalización" del juego?***

UNLIM: Creo que es una buena señal, será que a nivel español se reconoce el WIII como un juego de gran consideración como hasta hoy podía ser el CS. De todas formas, son aún escasos los multiclanes españoles. Espero que en un futuro próximo aparezcan nuevas squads de WIII como parte de ellos.

MPA: ***Estás al mando del Team Spain de WIII en la Nations Cup de ClanBase. ¿Cómo vives la responsabilidad de escoger a jugadores y enfrentarte a otras selecciones?***

UNLIM: Quizás en un principio algo peor, pues las críticas que hubo, hay y habrá, no siempre se toman bien. Realmente es difícil organizar una selección, suerte tengo de Reshann y Gon que están junto a mí. Respecto a lo de enfrentarse a otras selecciones... a veces es gratificante. Conoces gente que no sólo destaca por su calidad de jugador, sino de persona también. Lástima que eso no siempre se produce, a veces deseas no haber conocido a según quién.

MPA: ***¿Cómo se vive el juego en los clanes nacionales y qué diferencias ves con los otros clanes fijos?***

UNLIM: Se respira siempre competitividad, cosa que es bueno para la comunidad y para el nivel de los jugadores; cierto es también, que a veces esa competitividad llega algo más lejos.. y deja de ser algo bonito de contemplar. La verdad es que últimamente han habido muchas variaciones en lo que a clanes respecta, y no sabría decir del cierto diferencias puntuales. Quizás en un tiempo las aprecie mejor.

MPA: ***¿Es el ping un problema realmente importante para jugar contra otros clanes internacionales como lo pueda ser en otros juegos?***

UNLIM: Realmente sí lo es, más aún en la Nations Cup, pues a veces nos enfrentamos con jugadores de otro continente.. y es un grandísimo problema encontrar un host que sea "neutral".

MPA: ***¿Qué opinas de las competiciones internacionales de WIII?***

UNLIM: Creo que están tomando un peso muy significativo, moviendo a muchísimos players para reunir a lo mejor de lo mejor. Será señal de que se toma el gaming en serio. De todas formas, sin la ayuda de los esponsors no se produciría esto... porque dudo que tantos jugadores paguen de su bolsillo viajes de ese calibre.

MPA: ***¿Cómo valorarías la presencia de WIII en estas competiciones?***

UNLIM: No pude estar en la CPL, así que opinaré directamente de la ClikArena, en la cual sí pude asistir. Hubo una expectación razonable para el WIII, y la asistencia de jugadores fue más que correcta. Fue una pena que los admin (a mi parecer) no actualizaran la web tan a menudo como creo conveniente y, algunos jugadores no fueron por temor a que no se celebrara. Por otro lado, el nivel estuvo muy bien, y vimos todos un gran espectáculo.

MPA: ***Muchos de los jugadores actuales de WIII provienen de Brood War. ¿Es este tu caso?***

UNLIM: Pues no, es más, no he tocado ni una vez SC: BW. Yo solía jugar al D2 o CS.

MPA: ***En un principio se pensó que WIII llegaría a ser el sustituto de SC: BW. El tiempo ha demostrado que si bien muchos jugadores han pasado a WIII, SC: BW sigue aún con bastante buena salud. ¿Cómo te explicas la longevidad de un juego como SC: BW? ¿Le auguras el mismo éxito a WIII?***

UNLIM: El BW tiene una comunidad muy sólida en algunos países, con un auténtico mercado instalado. Además de que pueda ser un grandísimo juego, que lo es, también creo que es por cuestiones económicas.

"En la Nations Cup, es un grandísimo problema encontrar un host que sea *neutral* "

MPA: ***¿Cuáles son, en tu opinión, los mejores jugadores y clanes de WIII que existen en la actualidad?***

UNLIM: Según mi parecer, el nivel por lo que a clanes respecta, está muy polarizado, creo que han habido dos o tres grandes clanes que han ido absorbiendo jugadores con proyección en el WIII. FK está montando un buen clan, con jugadores de nivel no sólo comunitarios. Algunos de sus miembros eran Knight / Shumashi, dos viejos clanes del panorama español de WIII. Por supuesto, creo que e4 cuenta con una plantilla capaz de ganarlo todo. Esperamos poder demostrar nuestro nivel en la ESWC / Euskal / CP. Me quedo con kunyyori, llevo jugando con él desde la primera beta. Me parece un excelente jugador, ya sea 1v1 o 2v2 (es mi partner).

MPA: ***Tillerman es mayoritariamente reconocido como el mejor jugador actual. ¿Estás de acuerdo?***

UNLIM: Rotundamente no. Tiller tiene una enorme publicidad hacia su persona que no está en consonancia ni por asomo a su nivel actual de juego, aún así es un buen player. Me quedo con Showtime. A WeRRA, tuve la suerte de verle en directo en la Clikarena, no hay palabras.

MPA: ***¿Cómo ves el juego en Asia? ¿Crees posible llegar a ver el nivel de los jugadores y las competiciones que allí se disputan en Europa?***

UNLIM: Creo que en la Clikarena se demostró que el nivel europeo da la talla con el asiático. De todos modos los mejores jugadores son de Asia.

MPA: ***¿Cuáles son las funciones del líder de un clan de WIII? ¿La presión hace mella en el juego?***

UNLIM: Mis tareas son más que nada organizativas. Clan wars,

Warcraft III: UnLiM

entrevista

competiciones, alineaciones, etc. En un principio sí, ahora ya la asumes como una parte más del juego.

MPA: ***¿Cómo ves el nivel de WIII español? ¿Qué jugadores y clanes crees que tienen más posibilidades para seguir progresando en los próximos tiempos? ¿Cuáles son los mejores por raza según tu criterio?***

UNLIM: Ahora por ahora está algo estancado... Creo que no progresamos tanto como hace tres o cuatro meses. Sin duda apuesto por eu4ia; respecto a jugador... me quedo con meguvin, es un jugador que desde el día que le conocí ha ganado nivel de forma vertical, y sigue, y sigue..

"Tiller tiene una enorme publicidad hacia su persona que no está en consonancia ni por asomo a su nivel actual de juego"

MPA: ***Como jugador y como miembro de un clan has participado en muchas competiciones. ¿Podrías hablarnos un poco de las que más te acuerdas y explicarnos qué fue lo mejor y lo peor de ellas?***

UNLIM: Me quedo con los pocos torneos en LAN que han habido hasta la fecha, clord1, clord2 y taktiks-zone. Lo mejor: la compañía. Lo peor: quizás la organización en alguno de ellos, claramente debido a la inexperiencia en torneos de WIII, cosa comprensible porque no se habían organizado anteriormente.

MPA: ***¿Cuál es tu opinión de la próxima expansión de WarCraft III, The Frozen Throne? ¿La has probado, has jugado?***

UNLIM: Creo que puede ser interesante, ofrece un cambio significativo al actual WIII, imagino que será un aliento de aire fresco necesario. Sí, la probé cuando salió la beta... Le faltaba balancearla mucho, así que dejé de jugar.

MPA: ***¿Qué te gusta y qué no te gusta de WIII?***

UNLIM: Me encanta poder comentar partidas con los colegas. No soporto las discusiones estúpidas de temas no relacionados con el WIII que se generan por tonterías.

MPA: ***Valora un poco la participación del Team Spain en la Nations Cup. Vuestra actuación no está siendo nada mala, con (de momento), una partida ganada y dos perdidas, en el cuarto puesto del grupo B. ¿Podrías contarnos un poco como han ido las últimas partidas? Parece que, aún así, la selección cuesta de cuajar...***

UNLIM: Sinceramente estoy defraudado con la participación de otras naciones, estamos hartos de tener que esperar eternamente a que se presenten, para luego irse sin jugar alguna partida. Por lo que a nosotros respecta, podemos depurar muchísimo más nuestra actuación en futuras ediciones.

MPA: ***En cuanto a la Open Cup, finalmente TO no pudo pasar, al quedar 4º en el grupo F. ¿Cómo valoras esta competición y vuestra actuación? ¿Quién va a ganar en tu opinión?***

UNLIM: Sólo llegamos a jugar 1 match de la Open Cup creo, dos a lo sumo. La organización fue tan sumamente patética... dejaba mucho que desear. Los que crean que la Nations Cup está mal articulada en lo que a admins respecta, que no se apunten a la Open. Penoso.

MPA: ***Hablemos del juego. ¿Cuál es tu raza y mapa preferidos? ¿En qué modalidad te sientes más cómodo, versus, 2vs2...?***

UNLIM: Orc y Lost temple. Disfruto jugando 1v1, pero en 2v2 algo más. La compañía siempre se agradece.

MPA: ***¿Crees que es preocupante que algunos jugadores utilicen cheats (maphack)? ¿Cuál sería la manera de evitar esto en los campeonatos on-line?***

UNLIM: Sí que lo es. Ensucian la comunidad gamer española y más directamente a los clanes que representan. Conozco a un par que... Realmente hay manera de evitarlo, Blizzard banea de vez en cuando a los jugadores que usan dichos programas... aún así... siguen usándolos en otras modalidades de partida, la solución es jugar en LAN. Solución algo costosa, por otra parte.

MPA: ***¿Cómo está el tema de los esponsors en España? Vuestro clan, eu4ia, tiene varios. ¿Qué ventajas os supone esta esponsorización?***

UNLIM: Actualmente poquísimos clanes de WIII tienen esponsor, y me jugaría 1 € a que somos el único con una esponsorización de esas dimensiones. Podemos actualizar nuestro hardware mucho más a menudo y, además, podemos asistir a eventos en LAN.

MPA: ***¿Cambiarías algo de WIII? ¿Crees que las razas están suficientemente equilibradas?***

UNLIM: Sí.

NE: Nerfearía los trees, los druids of the talon, subiría a las huntz y retocaría a las dryad.
UD: Nerfearía el mass ghoul, los nukes (coil, nova, ...) y les daría alternativas potenciando otras units de su raza.
ORC: Les daría antiair y nerfearía los caster.
HMN: Nerfearía el MK, el mass caster y sus fast expa.

No están suficientemente equilibradas, ahora mismo NE y Human son muy superiores a UD/ORC.

"Las razas no están suficientemente equilibradas, ahora mismo NE y Human son muy superiores a UD y ORC"

MPA: ***Muchas gracias por tus respuestas y suerte en los próximos enfrentamientos.***

UNLIM: Gracias a ti.





S2e: SALÓN DEL ENTRETENIMIENTO ELECTRÓNICO

A principios de la década de los 70, Bushnell y Alcorn no eran conscientes de que pasarían a la historia al crear el primer videojuego para la plataforma Atari, el conocidísimo Pong. Los dos creadores no eran quizás conscientes que con ellos empezaba una carrera para convertir los videojuegos en una de las industrias más fructíferas de finales del siglo XX y principios del XXI. Aunque los primeros juegos eran muy simples, cada vez se sofisticaron más, a medida que mejoraban los componentes informáticos.

La industria del videojuego generó durante el año pasado unos 3.000 millones de euros, un 12% más que en año anterior. La principal fuente de crecimiento fue el auge de las consolas (Playstation 2 de Sony, Xbox de Microsoft y Gamecube de Nintendo). A pesar de la importante rebaja del precio de estas máquinas, sólo el sector de las consolas supuso el 70% de los ingresos de las empresas de videojuegos.

En el año anterior, los juegos para PC también aumentaron sus ventas. Remarcar por ejemplo los juegos Grand Theft Auto 3 y su secuela Grand Theft Auto Vice City, que vendieron más de un millón de copias en menos de dos meses. Otros dos juegos que fueron éxitos de ventas son Lord of the Rings - The Two Towers y FIFA 2003, los reyes de la navidad pasada. Comentaba Roger Benett, director general de ELSPA (Asociación de Editores de Software de Entretenimiento) que "*la industria ha tenido su mejor año, el mercado del software de entretenimiento está claramente posicionado como el sector más dinámico y que más rápido crece en el mundo.*"

Junto con los videojuegos, todo un mundo se ha abierto en el entretenimiento electrónico. El hardware y componentes informáticos, Internet y todo lo relacionado con las comunicaciones on-line, imagen y sonido, y todo el gran mundo que se ha llamado cultura digital (multimedia interactivo, libros electrónicos, música y cine digital, etc.). Sin duda, un mundo nuevo, diferente seguramente que el que nuestros padres imaginaban, pero que se ha ido introduciendo en nuestras vidas sin más complicaciones que las de asumir, a veces, la velocidad de los cambios que se han producido en los últimos 20 años, que han cambiado por completo la concepción del mundo y de las comunicaciones. Es, como lo han llamado muchos, la era de la información.



Los salones en el mundo

El auge de la indústria del entretenimiento electrónico ha hecho necesarios espacios adecuados para que dicha indústria pueda presentarse al público. Es por eso que en los últimos años se han venido celebrando salones y ferias de gran relevancia en todo el mundo, muchas de las cuales se han convertido en referente. Estas son algunas de las principales:

E3 (Electronic Entertainment Exposition)

Web: www.e3expo.com
Edición 2003: 14-16 Mayo, Los Angeles Convention Center, Los Angeles, California, EEUU.
Primera edición: 1995
Visitantes: 60.000
Campos: software educativo y de entretenimiento, software de referencia, software y tecnología wireless/móviles/PDAs, accesorios de juegos y PCs, consolas, entretenimiento on-line, tecnologías y contenidos or line, multimedia y periféricos, servicios de producción y packaging.



ECTS

Web: www.ects.com
Edición 2003: 27-29 Agosto, Earls Court, Londres, Reino Unido
Primera edición: 1989
Visitantes: 12.000
Expositores: 180
Campos: software, hardware, venta, distribución, medios de



TOKYO GAME SHOW

Web: http://tgs.cesa.or.jp/english
Edición 2003: 26-28 septiembre, Nippon Convention Center, Nakase, Chiba City, Japón
Primera edición: 1999
Visitantes: 150.000
Expositores: 1.500
Campos: desarrollo y producción de hardware para juegos, desarrollo y producción de software para juegos, distribución y venta de software y hardware para juegos, producción de entretenimiento electrónico, inversiones en la industria del juego.

World's Largest Game and Entertainment Event



CEBIT (Centrum fer bürd und informationstechnik)

Web: www.cebit.de
Edición 2003: Marzo, Deutsche Messe AG, Hannover, Alemania
Primera edición: 1986
Visitantes: 700.000
Expositores: 6.500
Campos: tecnologías de la información, telecomunicaciones, software y servicios.

CeBIT



MILIA

Web: www.milia.com
Edición 2003: 26-28 marzo, Palais des Festivals, Cannes, Francia
Primera edición: 1994
Visitantes: 5.200
Expositores: 1.900
Campos: contenidos interactivos, juegos, telecomunicaciones e información.



S2e (Salón del Entretenimiento electrónico)

Por fin es posible en España encontrar una reunión para los profesionales del entretenimiento electrónico. Se trata de S2e, el salón del entretenimiento electrónico y la cultura digital, que se celebra del 26 al 29 de junio de 2003. En el Pabellón de Cristal de la Casa de Campo de Madrid se reunirán las principales empresas relacionadas con el entretenimiento electrónico de nuestro país. Así, España entra en el grupo selecto de países que pueden disfrutar de este tipo de salones, demostrando una vez más la importancia de la industria del ocio electrónico en nuestro país.

S2e (Salón del entretenimiento electrónico y la cultura digital)

Web: www.s2eonline.com
Edición 2003: 26-29 junio, Pabellón de Cristal, Casa de Campo, Madrid
Superficie: 18.360 m2
Horario: 11:00 a 24:00
Visitantes: 80.000 (previsión)
Campos: Hardware, accesorios y software de entretenimiento, Internet, Electrónica de consumo, Cultura digital.
Organización: EJ Krause & Asociados España



Sectores

Hardware, accesorios y software de entretenimiento para diferentes plataformas electrónicas (videoconsolas, PCs, móviles, etc.)

1. Para PC

- **Software:**
  - Juegos CD ROM
  - Creación de juegos
  - Edición multimedia
  - Software para el entretenimiento
- **Hardware y periféricos:**
  - Targetas gráficas
  - Targetas de sonido / mesas de mezcla
  - Altavoces
  - Cámaras (webcams, cámaras digitales)
  - Sintonizadoras / Capturadoras TV / FM
  - Regrabadoras
  - Impresoras
  - Joysticks / Gamepads / Volantes / Pedales, etc.
  - Conectores
  - Soportes de almacenamiento
  - Hobby electrónico (radioaficionados, automatismos, etc.)

2. Para Macintosh

3. Para videoconsolas:

- Playstation / Playstation 2
  - Xbox
  - Gamecube
  - Gameboy / Gameboy Advance / Gameboy color
  - Nintendo 64 / Super Nintendo
  - Dreamcast, etc.

4. Para Telefonía movil:

- Teléfonos móviles
  - Juegos (GSM, WAP, 2,5G, 3G...)
  - SMS
  - Logos y melodías
  - Fundas y carcasas
  - Manos libres, etc.

5. Para otras plataformas: PDA, cable, TV interactiva, etc.

Cultura digital y entretenimiento electrónico educativo.

1. Software
2. Edutainment
3. E-learning
4. Aplicaciones educativas multimedia
5. Libro electrónico

Entretenimiento on-line - Internet

1. Juegos on-line
2. Cibersalas y centros de juegos
3. Canales temáticos y derivados
4. Portales de ocio
5. Comunidades
6. Audio y video en la red (streaming)
7. Magazines electrónicos de ocio

Electrónica de consumo - Imagen y sonido para el entretenimiento

1. Televisión digital, cable, contenidos interactivos
2. Foto y video digital, efectos especiales y postproducción
3. DVD, Home Cinema
4. Música electrónica, mp3, radio digital
5. Car entertainment
6. Cine electrónico

Animación y 3D / Realidad Virtual / Simulación

Instituciones del sector / Editoriales / Prensa

Además, durante los días que dure el salón, se van a realizar diversos actos paralelos:

- **Talleres S2e** (videojuegos, animación, música electrónica, cine y video digital)
- **Actividades S2e** (torneos multiplataforma, Net Chess, simulación)

Talleres S2e

Las diferentes áreas del salón contarán con talleres, algunos de los cuales están aún por confirmar al cierre de esta edición. En la página web de S2e encontraréis la última información sobre ellos:

ÁREA VIDEOJUEGOS:

Taller: DISCREET European Games Developers Tour 2003 (Seminario sobre desarrollo para Playstation, Xbox, PC y juegos para móviles en 3D)

Taller: Realidad Virtual (VR) (Centro de integración de tecnología multimedia La Salle en Encuentro Desarrolladores.

Taller: Encuentro de Desarrolladores Multimedia (con demostraciones de desarrollo de videojuegos en PC, videoconsolas, móviles e Internet.)

Taller: Talleres S2e sobre VIDEOJUEGOS (la creación de un videojuego explicada por los profesionales del sector)

ÁREA MÚSICA ELECTRÓNICA:

Taller: Talleres sDae (música electrónica, scratching, graffitis, b-boying, cortometrajes...)

Taller: Talleres Música Electrónica (Composición, producción y montaje multimedia. Talleres para DJs)

ÁREA CINE Y VIDEO DIGITAL:

Taller: Video digital S2e (Concurso con tu propia cámara de video)

Taller: Cine y video digital (Con la participación de profesionales y usuarios. Producción y distribución)

ÁREA CULTURA DIGITAL:

Taller: Música en general (Griots de Senegal, música saharaui, baile y percusión afro-venezolana y taller de batería). sDae (Sociedad Digital de Autores y Editores) y Portal Latino celebrarán cuatro talleres musicales y otras actividades paralelas tales como muestras de graffiti, demostraciones de *b-boying*, taller de *scratching*, proyección de cortometrajes e imágenes digitales, sesiones de DJs, etc. Los más importantes artistas de la música electrónica en sus más variadas vertientes estarán presentes en el escenario del stand del grupo SGAE, bien en sesiones de Djs, durante toda la jornada cada uno de los días de duración del Salón, o en concierto, a partir de las 22:00 horas. También las artes escénicas tendrán cabida en este espacio dedicado a la creación en todas sus manifestaciones, mediante la presencia de grupos de teatro y performance y las actuaciones de danza contemporánea.

ÁREA JUEGOS Y SERVICIOS MULTIMEDIA:

Taller: Telefónica móviles

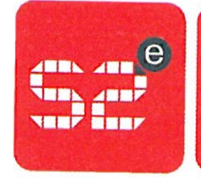
Taller: Ocio en móviles (creación de juegos, 3ª generación, ...)

ÁREA ENTRETENIMIENTO ELECTRÓNICO EDUCATIVO:

Taller: Didáctica digital, aplicaciones multimedia, psicología aplicada al ocio, juegos, ...

ÁREA INTERNET-OCIO:

Taller: Juegos en red, comunidades virtuales, colaboraciones en la red.





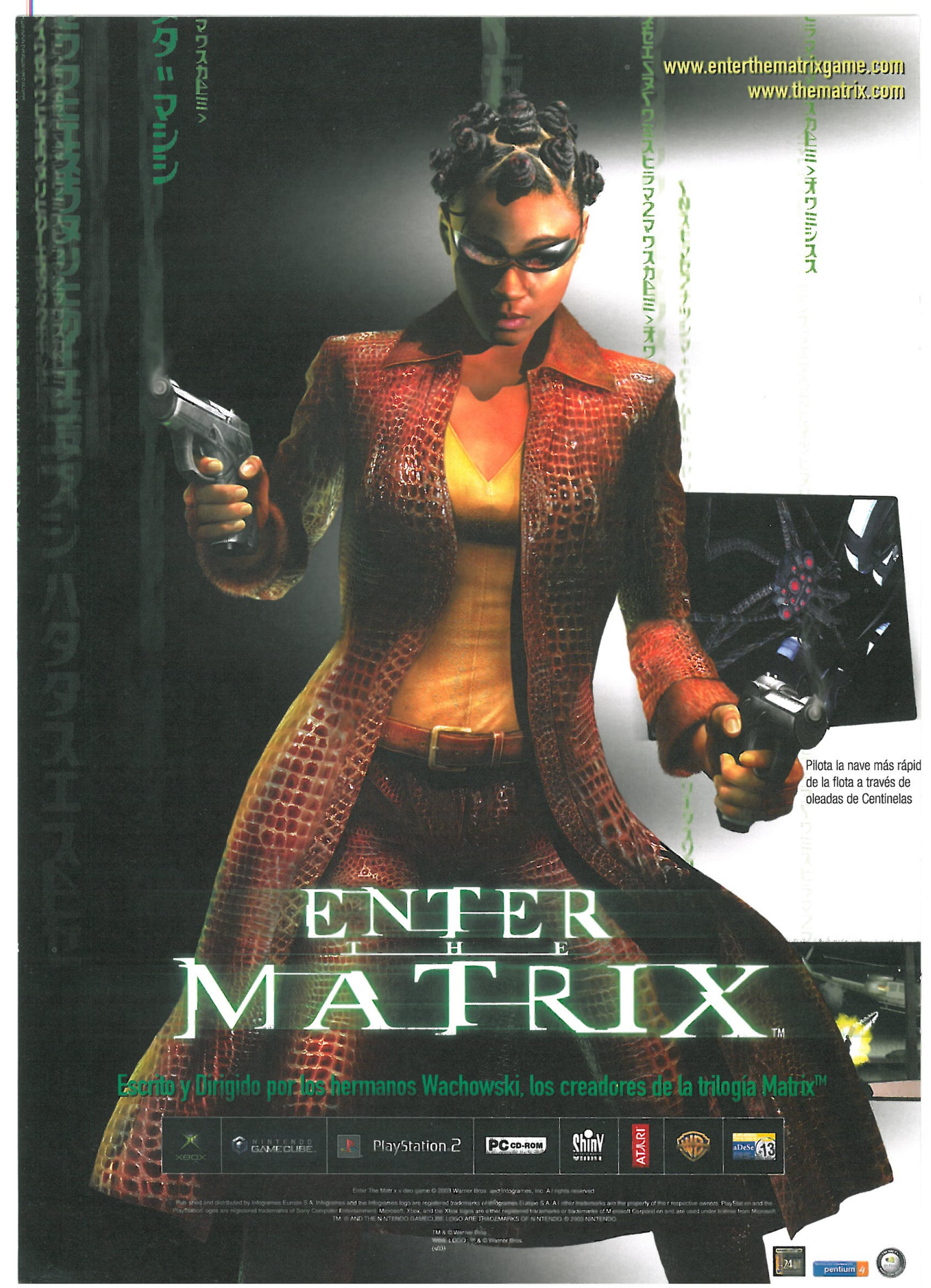








Telefónica Móviles España organizará en el marco del Salón del Entretenimiento Electrónico (Madrid, Casa de Campo, 26-29 de junio) el primer campeonato Telefónica MoviStar Moto GP por el que los participantes tendrán que mostrar su destreza jugando en el móvil al videojuego Moto GP.



www.enterthematrixgame.com
www.thematrix.com
Pilota la nave más rápid
de la flota a través de
oleadas de Centinelas
ENTER THE MATRIX™
Escrito y Dirigido por los hermanos Wachowski, los creadores de la trilogía Matrix™
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation 2
PC CD-ROM
Shiny
ATARI
aDeSe +13
pentium 4

SÓLO EXISTE UNA FORMA DE...





ENTRAR EN MATRIX™



Conoce al reparto de la película Matrix Reloaded™







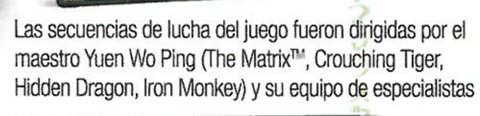
Lucha junto al reparto original de la película



Los hermanos Wachowski escribieron el guión del juego y dirigieron una hora inédita de la película en exclusiva para el juego







Las secuencias de lucha del juego fueron dirigidas por el maestro Yuen Wo Ping (The Matrix™, Crouching Tiger, Hidden Dragon, Iron Monkey) y su equipo de especialistas

Hay una escapatoria cruzando la ciudad. Llega a ella como puedas

Colaboración sin precedentes con el equipo de Matrix Reloaded™, dando como resultado una perfecta ambientación "Matrix™"



Conoce a Chispas, tu palabra es su clave para ejecutar el comando



YA A LA VENTA

reportaje

Actividades S2e

Durante los días que va a durar el salón, los visitantes tendrán la posibilidad de participar en las actividades que propone S2e. Como podéis comprobar, los videojuegos están más que representados (como es lógico) en este salón.

VIDEOJUEGOS S2e:

- Competiciones y Exhibiciones para todas las plataformas.
- ESWC: Copa del Mundo de Deportes Electrónicos (Finales españolas).
- Probar los mejores juegos sobre Xbox, Gamecube, GBA y GBA SP.
- Se homenajeará el 45 Aniversario de "Tenis para dos", primer juego electrónico interactivo de la Historia, que años después causaría furor en medio mundo bajo el título de PONG (1972).
- Actividades de simulación como la Exhibición de Vuelo Virtual 'Flight Simulator' en la cabina de un AIRBUS 320.
- S2e contará también con juegos en entorno MAC, juegos sobre Linux, Flash y juegos Wireless.





NET CHESS:

S2e versus de world: partida en red con todo el mundo coordinada por el maestro Illescas.

PEQUE PLAY S2e:

Aplicaciones multimedia de divulgación, juegos de percepción sensorial, ciberguardería.

NOTODOFILMFEST.COM:

III Festival Internacional de Cine Comprimido.

ANIMAS2e:

Proyección últimos trabajos de animación nacional e internacional.







ÁREA DJ & VJ:

Con la presencia de emisoras dance como FLAIX FM, a partir de las 22:00 actuaciones en el stand.

S2e TELEVISIÓN:

4 días de emisión de contenidos multimedia y seguimiento de las actividades de S2e.

DANCE MAT Baile:

Videojuego de la alfombra con más ritmo, por cortesía de Herederos de Nostromo.

MASTER ELITE FIFA 2003:

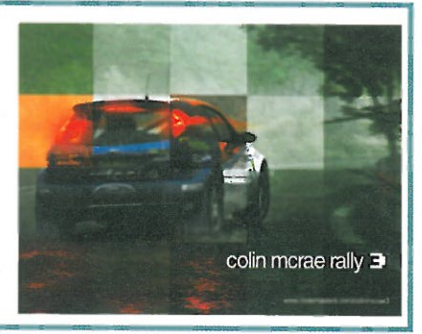
Torneo abierto de FIFA 2003.

FLIGHT SIMULATOR:

Exhibición y juego en red.

S2e reunirá a los mejores pilotos virtuales en el Torneo 'Colin McRae Rally 3'

Más de 100 participantes aficionados a los simuladores de deportes de motor sobre PC disfrutarán de toda la emoción del último juego de ordenador desarrollado por CODEMASTERS.
S2e ha destinado más de 3.500 metros cuadrados a los videojuegos sobre las principales plataformas existentes en el mercado español.
Colin McRae Rally 3, a la venta en verano de 2003, captura toda la emoción, la tensión y las responsabilidades de un campeón profesional de rally.
La saga de juegos Colin McRae Rally ha vendido más de 6 millones de copias hasta la fecha y es considerada como una de las franquicias de mayor valor en el mercado de los videojuegos.



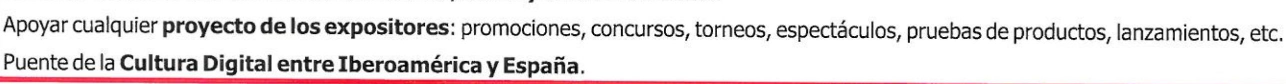
S2e quiere **contribuir a difundir la importancia económica y social del entretenimiento electrónico** (videojuegos, animación y 3D, móviles, etc.) y **las posibilidades de la cultura digital** (música electrónica, cine y vídeo digital, didáctica, etc.) en un momento de marcada convergencia de contenidos digitales.

Apuesta nº1:
Por el talento y la creatividad digital **de la industria, los autores y desarrolladores, por eso S2e celebra el** I Encuentro Latinoamericano de Desarrolladores Multimedia

Objetivos de comunicación de S2e:

Único evento del entretenimiento electrónico y la cultura digital: S2e es más una **experiencia** que una feria tradicional. Stands interactivos, Talleres, Actividades, Conferencias, etc.

Fomentar el **(re)conocimiento** del entretenimiento electrónico y la cultura digital. S2e quiere contribuir a difundir la **importancia económica, social y cultural** del sector.



Apoyar cualquier **proyecto de los expositores**: promociones, concursos, torneos, espectáculos, pruebas de productos, lanzamientos, etc.

Puente de la **Cultura Digital entre Iberoamérica y España**.



ELECTRONIC SPORTS
WORLD CUP

La delegación española de ESWC (Electronic Sports World Cup) saldrá de S2e

En colaboración con los organizadores de las finales españolas de ESWC, S2e reunirá a los mejores jugadores de videojuegos de nuestro país.
Los ganadores de la final nacional participarán como representantes españoles en la Primera Edición de la Copa del Mundo de Deportes Electrónicos, ESWC, que se celebrará del 8 al 13 de julio en Francia. La Copa del Mundo de Deportes Electrónicos prevé congregar a 30.000 apasionados de los videojuegos.

S2e ha llegado a un acuerdo con **Virtual World Championships y Multiplayer Arena**, organizadores de las finales españolas de la ESWC. En la final nacional, que se celebrará de 28 y 29 de junio en el Pabellón de Cristal de la Casa de Campo de Madrid, competirán 17 representantes equipos o jugadores- de cada modalidad de los tres juegos en competición con más de 150 participantes. Los ganadores recibirán premios entre 300 y 1.500 euros y un viaje a Poitiers donde podrán participar como selección española en la Copa del Mundo de Deportes Electrónicos, que se celebrará del 8 al 13 de julio en el parque Futuroscope de Francia. Los participantes disputarán partidas de los conocidos juegos **Counter-Strike, Unreal Tournament 2003 y Warcraft III.**

Los **17 vencedores**, de cada una de las 3 modalidades en competición, entre los participantes de Andalucía, Aragón, Asturias, Castilla La Mancha, Castilla León, Cataluña, Cantabria, Comunidad Valenciana, Comunidad de Madrid, Extremadura, Galicia, Islas Baleares, Islas Canarias, La Rioja, Murcia, Navarra y País Vasco **jugarán la final española de EWSC en S2e del 26 al 29 de junio en la madrileña Casa de Campo**.

Además de los juegos de competición, los ESWC abrirán un espacio de exhibición durante los cuatro días de celebración de S2e con juegos como Unreal Championship (X-Box / Atari), entre otros.

Los ganadores de la final española de videojuegos que se celebrará en S2e, podrán medirse con los mejores jugadores del mundo en la **Final Mundial que tendrá lugar del 8 al 13 de julio en el parque de Futuroscope de Francia.** LA ESWC, Copa del Mundo de Deportes Electrónicos, organizada por la empresa Ligarena acogerá a más de 400 competidores de 32 países, que se enfrentarán por un premio de 140.000 euros.

Durante seis días, se espera que 30.000 visitantes acudan a disfrutar de la competición. La copa del Mundo de Deportes Electrónicos ESWC -, contará con 32 equipos compitiendo en Counter Strike, 32 jugadores para el Unreal Tournament 2003 y 32 jugadores en Warcraft III.



multi
player
arena



Conferencias y encuentros

ENCUENTRO DE DESARROLLADORES MULTIMEDIA

Destinado a profesionales, S2e albergará el primer **Encuentro de Desarrolladores Multimedia** con la colaboración de **STRATOS**- Punto de reunión y de ayuda en Internet para todos los desarrolladores de juegos y multimedia hispanos-, el encuentro pionero en nuestro país, reunirá a más de 200 desarrolladores multimedia del mundo hispano incluyendo desarrollos para PC, videoconsolas, actividades *online* y terminales móviles, entre otros.

ENTRETENIMIENTO MÓVIL

VIDEOJUEGOS¿ EL FUTURO ESTÁ EN LA RED ?

EL SECTOR DEL ENTRETENIMIENTO ELECTRÓNICO Y LA CULTURA DIGITAL

PROPIEDAD INTELECTUAL.NUEVO MARCO LEGAL POLÍTICA DE PROTECCIÓN DE LOS CONTENIDOS Y LOS DERECHOS EN EL ENTORNO DIGITAL: MARCAS DE AGUA, AIDA, RECONOCIMIENTO DE PUBLICIDAD Y ARGOS

DISCREET European Games Developers Tour 2003

PRESENTACION DE LA TV DIGITAL TERRENAL EN LA COMUNIDAD DE MADRID

TV DIGITAL

GAME USABILITY

ENTRETENIMIENTO DIGITAL COMO MEDIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN

LAS OPORTUNIDADES DEL CINE Y DEL VIDEO DIGITAL

DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA: PASADO, PRESENTE Y FUTURO

LA MÚSICA ELECTRÓNICA EN ESPAÑA

Carreras en la industria del videojuego

Seguro que muchos de vosotros os habréis planteado trabajar en la indústria del videojuego. Hemos realizado una pequeña lista de las carreras relacionadas con este sector, cada vez más importante. Los sueldos anuales son aproximados y provienen de una media mundial, es evidente que cada país y cada empresa tendrá sus propios sueldos. Por lo tanto, estos sueldos son solamente orientativos.

Diseñador de juegos

Tienes que ser bueno en... diseñar juegos, puzzles, personajes creíbles e historias entretenidas.
Puedes llegar a ganar... 35.000 €
Necesitas... no necesitas ninguna carrera, pero se te requerirá mucha experiencia trabajando en el desarrollo de juegos.

Artistas, animadores o videoartistas

Tienes que ser bueno en... crear todo el diseño y sensibilidad del juego, además del look y la personalidad de los personajes. Debe conocer profundament la tecnología 3D, habilidades en arte creativo y animación y ser bueno en dibujo.
Puedes llegar a ganar... 14.000 - 35.000 €
Necesitas... Una buena titulación en artes gráficas con especialización en animación o TV e imagen es lo mínimo.

Músico o artista audio

Tienes que ser bueno en... Gravar, samplear o manipular sonidos y audio en estudio.
Puedes llegar a ganar... 12.000 - 30.000 €
Necesitas... un background en efectos musicales o sonoros, experiencia con MIDI, técnicas de producción en estudio y habilidad para crear los efectos sonoros correctos con la manipulación de sonidos quotidianos.

Productor, director o director de proyectos

Tienes que ser bueno en... lanzar el juego a tiempo y acorde con el presupuesto. Coordinar y dirigir a los equipos de programadores, artistas y otros especialistas.
Puedes llegar a ganar... 35.000 €
Necesitas... ser un experto programador o artista.

Programador

Tienes que ser bueno en... programar en juegos específicos, informáticos.
Puedes llegar a ganar... 15.000 - 60.000 €
Necesitas... Un título de informática con buena nota, incluida programación gráfica, además de experiencia en el desarrollo de juegos para una de las plataformas.

Control de calidad

Tienes que ser bueno en... hacer los tests requeridos para los juegos y comprobarlos, monitorizar los resultados y hacer los ajustes necesarios.
Puedes llegar a ganar... 20.000 - 45.000 €
Necesitas... Un título de informática o control de calidad centrado en la calidad de software.

Ventas, márketing y relaciones públicas

Tienes que ser bueno en... publicidad y márketing, trato con la gente, comunicación y organización de eventos.
Puedes llegar a ganar... 15.000 - 30.000 €
Necesitas... Título en publicidad y márketing, comunicación, relaciones públicas.

Directores senior

Tienes que ser bueno en... mandar, dirigir, coordinar, etc.
Puedes llegar a ganar... 60.000 €
Necesitas... Larga experiencia como director en empresas de software u otras empresas, ventas, desarrollo, etc.

Los efectos de los videojuegos sobre el comportamiento. Adicción y violencia.

Hay dos críticas que resuenan siempre en nuestras cabezas referentes a los videojuegos. Día a día, encontramos en los medios de comunicación e incluso en la calle gente dispuesta a acusar los videojuegos de dos cosas: son adictivos y son violentos. Esto no es una crítica en sí, sino que es la realidad. La mayoría de los juegos a los que jugamos son increíblemente adictivos y una parte importante de ellos son también violentos. Lo que cuenta no es lo que son, sino los efectos que tienen, y aquí es donde se da la discrepancia: ¿provocan los videojuegos una adicción y una violencia importante en los niños? Hay opiniones para todos los gustos, pero los estudios que se han realizado hasta ahora han sido tajantes: los videojuegos no provocan adicción ni fomentan la violencia, excepto en casos de personas con problemas psicológicos, que de cualquier manera desarrollarían sus tendencias adictivas o violentas con cualquier otro estímulo. En un estudio publicado en Psichotema y publicado en 1997, éste descarta totalmente la posibilidad de una conducta adictiva ligada al videojuego. Según se afirma en dicho estudio, los medios de comunicación han contribuido poderosamente a difundir una imagen estereotipada y al tiempo ambigua de los sujetos aficionados a esta práctica, así como del supuesto carácter adictivo y nocivo de esta actividad. C. Everett Koop afirmaba ya en la revista TIME en 1982 que los videojuegos producían "aberraciones en la conducta de los niños", covirtiéndoles en "adictos en cuerpo y alma". Los estudios que se han realizado desde entonces han demostrado la ligereza con la que el periodista trataba el tema.

Por ejemplo, Gibb y cols en 1983 constataron la inexistencia de diferencias significativas en la personalidad de jugadores y no jugadores. Ellis, en 1984, afirmaba que los videojuegos tenían una baja capacidad para producir conductas desviadas. Así, en 1986 un estudio de Mcloure y Mears afirmaba que los jugadores de videojuegos presentaban niveles significativamente mayores de extroversión que los no jugadores, tendencia que apoyó también otro estudio de Estallo en 1994. En relación con la mayor extroversión de los jugadores, Brooks, en 1993, concluyó que los jugadores permacen jugando la mitad del tiempo que pasan delante del ordenador. La otra mitad la pasan hablando con sus amigos, ya sea por Internet como en el lugar donde estén jugando. Creasey, en 1986, destacaba la coexistencia del videojuego con las demás actividades de los sujetos que había estudiado. En su estudio, la interacción con los amigos y las actividades al aire libre no se vieron interferidas por el videojuego en ningún momento.

El estudio antes citado de Psichotema afirma que si bien los jugadores tienden a jugar bastante al principio, a medida que pasa el tiempo, cada vez dedican menos atención al videojuego, por lo que el tiempo dedicado al juego tiende a disminuir progresivamente.

Es evidente que los videojuegos tienden a crear una cierta adicción, pero según los últimos estudios, ésta no es diferente de la que puede provocar ver una serie de televisión que nos guste o escuchar una música en particular, incluso no es diferente que la que puede provocar un deporte, por ejemplo, el fútbol.

En cuanto a la violencia, estamos todos de acuerdo que los juegos contienen altos grados de violencia, pero para esto están clasificados por edades. Es responsabilidad de los padres controlar la edad recomendada de cada juego al que juegan sus hijos. El peligro más grave que han constatado los que han estudiado el tema es que el joven expuesto a este tipo de violencia puede llegar a no ser capaz de asumir las consecuencias de la violencia. Eso sí, los estudios son tajantes cuando afirman que los juegos violentos no generan violencia en el sujeto, sino que muchas veces es el contrario, los juegos tienden a servir para canalizar la violencia que todos llevamos dentro. Sin duda, en los próximos años veremos muchos más estudios sobre este tema.

TRL 2003, por Ivan Zal



GP de Brasil (Interlagos)

Una clara preocupación en el pit planeaba sobre pilotos y equipos en forma de grandes y negros nubarrones amenazantes. Tan sólo uno de los extraterrestres del pilotaje conseguía rodar en 1,15, 599, su nombre: mommo, su monoplaza: Toyota. En 1,16 encontraríamos dos pilotos más, entre ellos Xevi_f1 con su BAR 1,16,061. La parrilla se completaría en las primeras líneas con Eloiskywalker, Dani21, Andretti, y Lapen, que rodarían por este orden en 1,17... Los peores pronósticos meteorológicos se confirmaban, la carrera se disputaría bajo la lluvia. Mommo, Lapen, Xevi, Andretti y Pawlosky se debaten por la trazada en la curva 1, tras ellos, muy cerca la serpiente de monoplazas encabezados por Dani2i, Tristan, Kojak, Eloy, Canax y un Panchu que se vio relegado a los puestos intermedios por evitar males mayores en la salida. Al primer paso por línea de meta intuyen el caos que provoca el monoplaza de Sam Hornish, que tras un fallo mecánico yace impasible sobre la recta. El desenlace pudo ser mucho peor para Dani21, que roza al Ferrari que le siega el alerón delantero y le condena a la hierba, pero nuestros atónitos ojos aún sin recuperar del sobresalto van a ser testigos del inminente desastre que se aproximaba a unos 300 km/h, cuando Tristan con su Williams, bajo la cortina de agua dejada por Dani21, impacta de lleno contra el Ferrari que tan sólo se había movido unos metros. Al instante, Kojak hace lo propio contra el Williams, a duras penas, en su brutal estampida sobre la pista de lado a lado, pero el Renault de Panchu que viene a tan sólo segundo y medio no puede sortear los restos de la masacre. Lapen lo había conseguido, supo esperar y reaccionar cuando más daño podía hacer. El agua había sido talismán para el veterano y su mascota, con el Dragón de Tasmania reluciente sobre su casco, es el hombre más feliz del mundo. Mommo y xevi_f1 a quienes no se les puede negar su increíble regularidad, han demostrado que hay que saber mucho de esto para batirles, cualquiera no va ha hacerlo.



San Marino (GP de Imola)

Xevi_f1, sin duda la estrella del equipo KX RACING TEAM (BAR) vuelve a poner precio a la parrilla, 1,18,149. Eloiskywalker y Mommo le precederán, pero ya a más de un segundo. Un día soleado. Los "tifosi" aferrados hasta en las ramas de los árboles. Para Dani2i hoy es un día importante. Mientras sus mecánicos ultiman detalles sobre su McLaren, él está relajado, concentrado, hoy debe darlo todo, se lo debe a sí mismo y DESTROYER TEAM necesita hacer algo grande. Los Madrileños de Jaguar sueñan con el podio. ¡Por fin semáforo verde! Los Toyota Eloi y Mommo sabrán lo que es quedarse en parrilla, el primero se cala y no llega a moverse, el segundo sufre una mala pasada de su control de tracción, más adelante Tamburello no perdona, varios coches se pasean por la grava, Xevi_f1 sale victorioso de las primeras escaramuzas, Sam Hornish pone a Vulcan a "los pies de los caballos" y Dani2i parece decir "lo siento chaval, en la pista no hay amigos", lo esquiva y se lanza a una persecución sin tregua al Ferrari de Hornish. La tragedia ronda el asfalto, Xevi_f1 al 2º paso por meta sufre un espeluznante accidente al colisionar con el Toyota de Eloiskywalker. Ahora Hornish y Dani21 lideran la prueba separados por apenas un segundo, tras ellos se ha abierto hueco motivado por incidentes en La Tosa. A partir de aquí asistimos a un duelo incruento que, vuelta a vuelta, nos pone los ojos como platos. La presión de Dani21 sobre el Ferrari da su fruto cuando al salir de la variante Marlboro, sobrepasa los límites de su tracción y entra en recta de meta sufriendo sobre-viraje. Por su parte, Mommo remontando desde las posiciones intermedias se afianza en la 3ª plaza. Dani21 es el primero en entrar a boxes y empieza a darse cuenta de que si no falla, hoy es el día, sabe que Mommo peleará con Hornish y esto le puede beneficiar. Lo cierto y fijo es que el banderazo a cuadros hoy pertenece a un Piloto Dani21; Kuzo 4º, Ivan Zal 5º, Kojak y Cabros en 7º y 8º entran por primera vez en zona de puntos, este dato también habla del "nivelazo" que va adquiriendo la parrilla de la TRL2003.

Más información: **www.foroalonso.com/trl/**

RTCW Nations Cup Team Spain



Por problemas de tiempo, en nuestro último número, dedicado a la Nations Cup de ClanBase, no pudimos incluir al Team Spain de Return to Castle Wolfenstein, que entró en la competición el día 17 de abril en sustitución del team de Yugoslavia, que se vio obligado dejar la Nations Cup por problemas con sus conexiones. El equipo español está compuesto por B@ron, Cox (war arranger), el_nota, Fosil, Jun1or, Leviathan, MorbiT, Quietman (capitán), ThemaX, Tyler y _JULIUS_. Esta es la alineación que publica ClanBase, aunque el 9 de mayo se anunciaba la incorporación como seleccionador de Selector, en sustitución de Quietman, que renunció e hizo peligrar la presencia española en la Nations Cup.

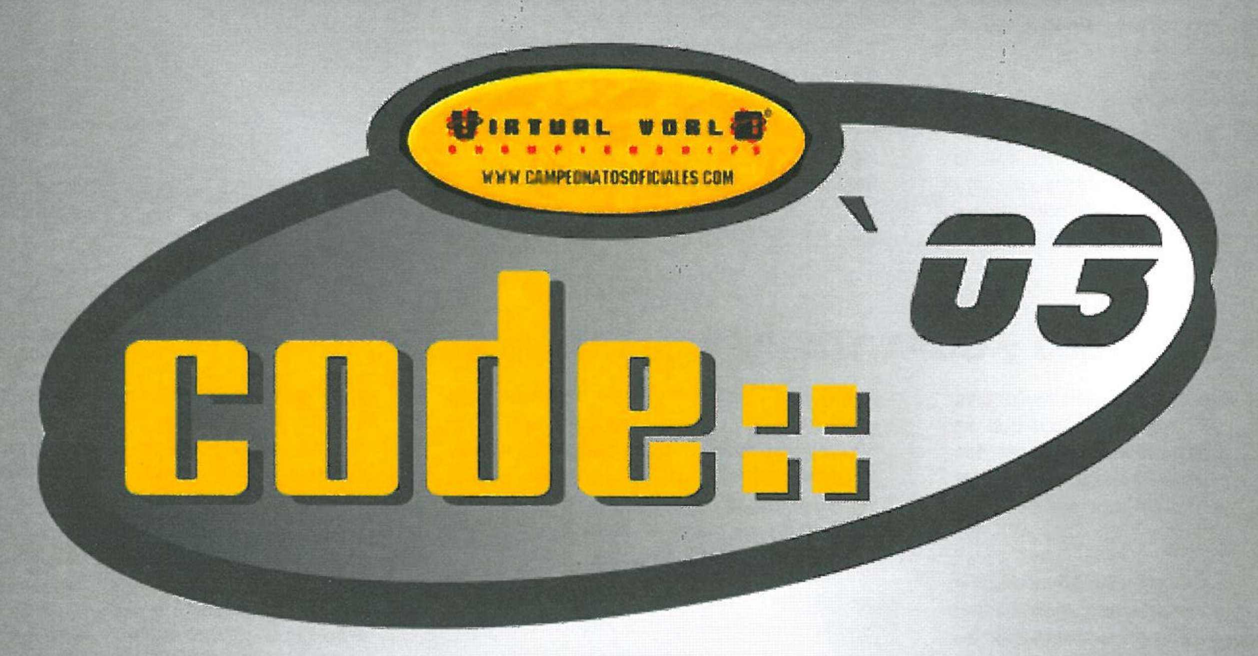
El día 12 de mayo la selección española se enfrentó a Alemania (que obtuvo un tercer puesto en la pasada edición de la Nations Cup), a la que no pudo ganar. El resultado final fue de 4 a 0, y se notó la presencia de grandes jugadores en el combinado alemán, pertenecientes a clanes de tanto prestigio como BoH u Ocrana. Al cierre de esta edición estaba previsto un encuentro contra Irlanda para el día 25 de mayo.

Más información: **www.spanishleague.org**



SE ACABARON LOS FAVORITISMOS.
OS PRESENTAMOS LA COMPETICION MAS ABIERTA
PARA TODOS LOS GAMERS.

Tú Juegas = Tú Puedes Ganar.



CAMPEONATO OFICIAL ESPAÑA
DEPORTES ELECTRÓNICOS

+ de 3.000 Jugadores de todas las partes de España.
+ de 50 Puntos de Clasificación repartidos por todo el país
17 Finales Regionales
La Gran Final.
Los Campeones Oficiales de España 2.003

Infórmate e Inscríbete ya en tu ciber Sede Oficial
Virtual World Championships

:: Telf.: 902 09 02 09 www.campeonatosoficiales.com ::

COUNtER StRIKE Unreal Tournament 2.003 STARCRAFT - BROODWAR

panorama competitivo

CPL Europe cambia su formato

Los responsables de CPL Europe han anunciado hace unos días una serie de cambios en la organización de los eventos CPL Europe a partir de la próxima temporada. Estos cambios se van a realizar después del evento que está previsto que se celebre en Dinamarca en agosto. En dicho evento, los protagonistas serán Counter-Strike y WarCraft III, y los premios ascenderán a 30.000 €.

A partir de este evento, la CPL Europe organizará dos eventos anuales fijos, en primavera y otoño. Hasta ahora, CPL Europe celebraba dos o tres eventos al año aleatoriamente. Los eventos de primavera y otoño servirán de autoberths para las CPLs americanas de verano e invierno.

La organización de CPL continuará celebrando autoberths en diferentes países para asegurar así la presencia de la CPL en el máximo de países de Europa. Los últimos eventos que ha celebrado la CPL Europe han sido los siguientes:

MPlayer Europe CPL
Pentium 4 Processor CPL Holland
ELSA CPL European Championships
CPL Europe Berlin
CPL Europe QSC German invitational
CPL Europe Cologne 2002
CPL Europe Oslo 2002
Intel CPL Europe France 2003

Más información: **www.cpleurope.com**



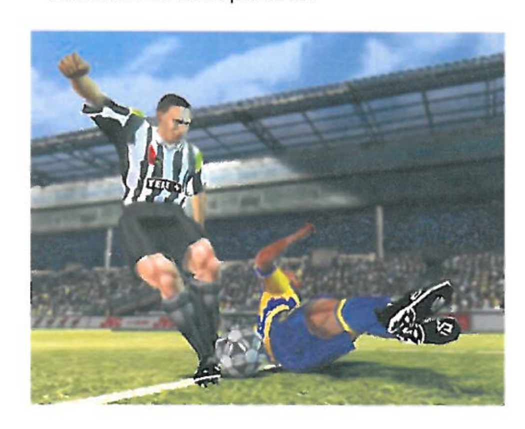
Noticias FIFA 2003 y COPA TOSHIBA, por Crichtoni

Aunque hace tiempo no damos noticias de FIFA 2003 no quiere decir que no hayan habido campeonatos en los últimos tiempos. Estos han sido algunos de los principales eventos de la comunidad FIFA 2003:

En primer lugar, la selección española de FIFA ha jugado su primer amistoso internacional imponiéndose por 4 a 3 contra la selección de México. Dentro de poco nuestra selección disputará dos importantes ligas internacionales, que nos descubrirán el auténtico nivel del FIFA español.

El conocido jugador [EFS]Typhoon se impuso en la Radeon Party de Zaragoza, confirmándose como el mejor jugador de España, hecho que ya demostró con su representación de España en los últimos World Cyber Games.

Finalmente, debemos hablar del torneo que organiza el conocido periódico deportivo Marca, con el patrocinio de Toshiba y la licencia de EA. Se trata del primer torneo oficial del año de FIFA 2003. Fueron más de 2.000 los jugadores que rellenaron la preinscripción, si bien finalmente son unos 200 los que están desarrollándolo. El torneo se encuentra ya en una tercera ronda, en que los 16 primeros clasificados de la ronda anterior se disputan el torneo en rondas eliminatorias a dos partidos.



El comienzo del torneo fue un poco titubeante, porque no existían unas normas pre-establecidas y cada jugador que hacía de host ponía las reglas que él quería, y sobre todo por la abundante presencia de quitters, que cuando iban perdiendo abandonaban la partida para que no puntuase. Parece que la organización está tomando medidas y se van solventando poco a poco los problemas iniciales. Esperemos a ver como acaba para dar un veredicto final. Lo más importante es la alta participación y que un periódico tan importante como Marca se empiece a interesar por esta nueva modalidad deportiva.

Recordemos que los premios de este campeonato son los siguientes:

1º Ordenador portátil TOSHIBA Satellite 2450-101 + invitación a Campus Party
2º Televisor TOSHIBA 28Z23 28" + invitación a Campus Party
3º Pocket PC TOSHIBA E330

Lotes de juegos EA

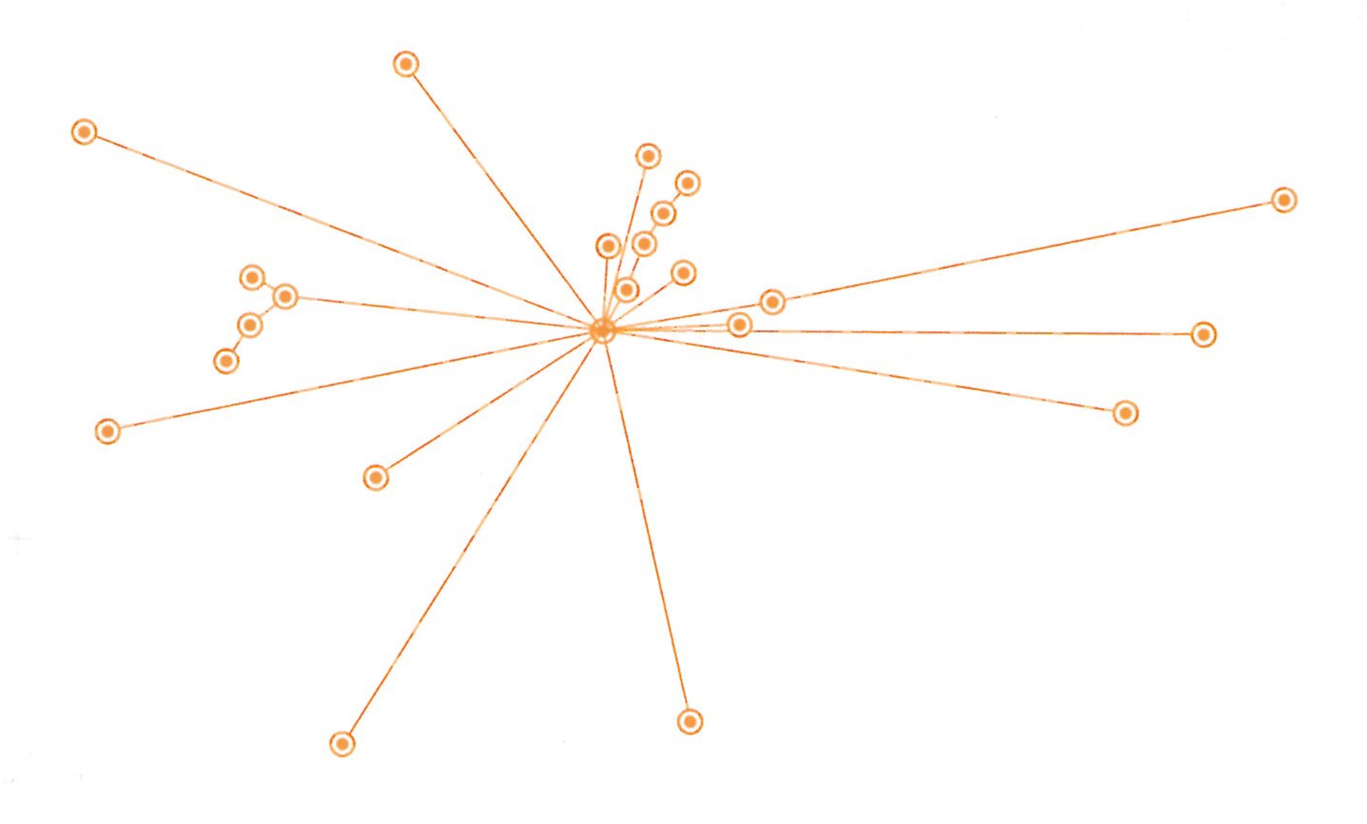
Más información: **www.marca.com/fifa2003**

Raven Shield Kings of the demo

El campeonato europeo de Raven Shield Kings of the demo se juega en la versión 1.3 de Raven Shield, y cuenta con clanes de gran nivel. Los equipos son de 4 jugadores, con partidos de eliminación directa entre los vencedores de cada país. Los dos representantes de nuestro país en este campeonato han sido TACT y LBG. Por desgracia, ninguno de los dos clanes ha podido pasar a semi-finales, aunque los dos han llegado a cuartos de final. TACT fue eliminado por los británicos Minutemen, mientras que LBG lo fue por los alemanes =TSF=. Se trata de un campeonato testimonial, el ganador simplemente será coronado King of the Démo-Europe. Eso no ha sido inconveniente para juntar a algunos de los mejores clanes del continente.

En las preliminares españolas estuvieron los MIN y los PI, clanes que son todo lo pro que se puede ser con un juego de la saga Rainbow. También los 7Cav, los Soldati Misteriosi, los eK, los TSF, los Sainty los TACT, que sin jugar en todas las ligas, son bastante conocidos y de demostrado nivel. Sin duda, un gran papel el de los clanes españoles en esta competición que le promete un futuro brillante en las competiciones a este interesante juego.

Más información: **www.ravenshield-fr.com/tournament_int_1.php**



www.campus-party.org



campusparty2003

4.000 mentes en red

Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valecia. 11-17 de agosto.

Ven a la Campus Party 2003, el mayor evento de entretenimiento electrónico en red del mundo: 4.000 mentes conectadas por 10.000 metros de fibra óptica y 250.000 metros de cables, con 622 Mb de conexión a Internet. Competiciones de juegos, música, diseño y linux; talleres de robótica, realidad virtual, astronomía, vídeo-periodismo...

Vive una experiencia de futuro única y acepta el reto de la Campus Party Stadium, la competición 'gamer' más importante de España...

¿EL GAMING REDUCE LA PRODUCTIVIDAD?

por Bob Mandel, AVAULT. Publicado: 19 de Mayo de 2003

Uno de los mitos más ampliamente aceptado sobre los aficionados a los videojuegos es que éstos son uno de los grupos menos productivos de la sociedad. En lugar de dedicarse a trabajos duros que puedan beneficiar a su familia, comunidad o país, a este grupo de gente se les considera unos vagos, gente semi-indulgente que pasan su tiempo en una actividad que no beneficia a nadie. Incluso en el caso que estén en su puesto de trabajo, la gente asume que en realidad se dedican a jugar a escondidas.

Lo que me estimuló a investigar sobre este tema fue un artículo en la edición del 1 de mayo del USA Today en la que se anunciaba que Doom III y Half-Life 2 serían el centro de la edición de este año del E3. El autor del artículo hace una ligera referencia a una afirmación que atribuye a los creadores de Doom III según la cual el nuevo juego sería "una de las mayores barreras de la historia contra la productividad en los puestos de trabajo." La clara conclusión es que el resto del país debería estar alerta cuando salgan juegos nuevos porque la sociedad deberá sufrir las desastrosas consecuencias de las pérdidas resultantes de esta frívola distracción.

Los editores y distribuidores de productos electrónicos a veces, sin darse cuenta, refuerzan esta noción tan común. Muchas tiendas de software tienen una sección llamada "Software de Productividad", separada de la sección de juegos, que se podría llamar, por la misma regla de tres, "Software anti-productividad". Una vez más, el sutil mensaje que se da es que los que están interesados en trabajar van a la primera sección, mientras que los que prefieren jugar van a la segunda; muchos llegarán a la conclusión que uno es el contrario del otro, y que por lo tanto, cuanto más hagas de lo primero, menos harás de lo segundo o viceversa.

Naturalmente, una de las cuestiones que se debaten aquí es cómo definir la productividad, el objetivo principal de los países modernos, porque afecta críticamente la competitividad industrial a nivel internacional. Si este concepto implica trabajar con esmero en nuestros puestos de trabajo todo el día, parecer ocupado aunque no haya nada que hacer, o trabajar más horas que nadie, entonces es fácil llegar a la conclusión que el juego, como cualquier otro hobby adictivo, no tiene nada que ver con esto. Si, por otro lado, la productividad se mide en términos de la valúa laboral de una persona, entonces la conclusión sería un poco más borrosa.
(...) Muchos empresarios monitorizan los ordenadores de sus empleados no solo para ver si están accediendo a pornografía por Internet pero también para detectar si están jugando, con la penalización para los culpables de su inmediato cese. Después de todo, estos descreídos no podían estar haciendo su trabajo si estaban distraídos, ¿no?

Personalmente, conozco a mucha gente que juega a videojuegos durante sus horas de trabajo y seguramente son de las personas más productivas. ¿Cómo lo hacen? Sus ganas de jugar les incentiva a aumentar su eficiencia para realizar las tareas designadas, lo que sirve para mejorar su trabajo porque se concentran completamente en hacer bien su trabajo en menos tiempo antes que tomarse su tiempo más relajadamente para llenar su trabajo de 9 a 5.

Muchas empresas han descubierto que, en vez de prohibir este tipo de pasatiempos virtuales, dejar que sean accesibles aumenta la productividad a largo plazo. Los trabajadores en cualquier campo necesitan pequeñas paradas para limpiar sus mentes, reflexionar sobre temas complejos, o experimentar un mínimo relax del incesante estrés. Muchos estudios independientes han confirmado que dejar pequeños espacios de tiempo para el ocio aumenta más que disminuye la habilidad del trabajador para volver a centrarse en la tarea que tiene entre manos.

La economía nos habla de un concepto llamado "costes de oportunidad", que son muy relevantes en este caso. La idea es que, no importa lo que hagas, el coste de llevar a cabo una actividad se puede medir en términos de oportunidades perdidas para hacer otras cosas. Por lo tanto, ¿cuáles serían los costes de oportunidad de jugar a los videojuegos? Los escépticos opinan que estos costes incluyen la interacción con la familia y los amigos, pero yo diría que, si bien esto es verdad, la productividad no está en juego. En última instancia, el tema central del debate se basa en si el hecho de jugar hace que cada minuto jugando se traduce en más concentración en el propio trabajo.

Yo diría que al menos que hay las mismas opciones de que cada minuto de trabajo se pase distraído, soñando despierto, comiendo o bebiendo, o sentado sin hacer nada esperando que pase el tiempo. O aún peor, la gente a veces pasa su tiempo de trabajo o de ocio teniendo ideas infames de todo tipo; sabemos que "las manos ociosas hacen el trabajo al diablo" (dicho inglés). Los humanos no somos máquinas, y el admirado héroe imaginario que trabaja de sol a sol sin la más mínima interrupción no existe.

Comparado con otras formas de recreación de la actividad que se pueden hacer durante las pausas en el trabajo, el juego tiene más posibilidades de ser útil para la productividad en el trabajo. Aprendes a analizar todo tipo de situaciones rápidamente y a extraer conclusiones y posibles soluciones. También tienes que imaginar por tú mismo qué hacer cuando no tienes salida y cómo salirte de situaciones indeseables. Además, aprendes a no tirar la toalla en el primer obstáculo que encuentras. De este modo, el entretenimiento electrónico te enseña mucho más que los típicos discursos de "aumento de productividad" para motivarte que te enseñan cómo triunfar que no te sirven de nada.

Es importante en este punto mirar atrás y evaluar el tipo de persona que disfruta de los videojuegos. Más que ser un tonto que se desinteresa de los problemas de la vida, yo diría que el gamer tipo es alguien que constantemente busca nuevos desafíos (tanto mentales como físicos), más allá de los que pueda encontrar en su puesto de trabajo. (...)

Hay muchas diferencias en la productividad individual dependiendo de los trabajos. Alguna gente puede poner un esfuerzo tangible, produciendo mucha calidad, mientras que otros trabajan todo el día como locos para producir más bien poco. El juego es susceptible de ser más útil en este segundo grupo. De alguna manera u otra, los de este segundo tipo son los que más pausas de ocio necesitarán para aumentar la productividad. Muchos de los que son más lentos en el trabajo necesitarán el incentivo del entretenimiento electrónico para dejar de sentirse aburridos o incompetentes.

¿Hay algunos tipos de juego que interfieran más en la productividad que otros? No lo creo. Es cierto que algunos son más adictivos que otros, por ejemplo algunos títulos de acción muy intensa. Algunos son difíciles de dejar una vez empiezas a jugar, o bien porque son muy adictivos o bien porque no tienes muchos "save points". Dejando esto de lado, parece que siempre y cuando te ofrezcan un descanso satisfactorio del trabajo, dejar que una persona vuelva al juego con más ganas, las diferencias en la productividad no son nada negligibles.

Cuando observamos el impacto de los juegos no en los adultos, sino en los niños (que aún no tienen trabajo y por lo tanto no se espera que sean miembros productivos de la sociedad) la crítica más común es que su hobby hace que tengan menos ganas de hacer sus deberes, y esto les impide tener más éxito en la escuela. Muchos profesores han observado que el entretenimiento electrónico es una manera excelente de motivar a los estudiantes para aprender y dominar habilidades que pueden serles útiles en la mecanografía de sus trabajos futuros; esto es un beneficio exclusivo de los videojuegos para PC, porque los juegos de consola no utilizan un teclado. Además, muchos chicos se sienten motivados para salir y encontrar un trabajo, que contribuiría a la productividad, con la perspectiva de tener dinero para comprar juegos.

No estoy diciendo que cada gamer sea muy productivo, o que ninguno de ellos no intente escaquearse de hacer trabajo de verdad. Es cierto que todos conocemos a gente que va por la vida evitando cualquier forma de productividad constructiva, y algunas de estas personas buscan cualquier tipo de distracciones, incluido el entretenimiento electrónico, para no asumir sus responsabilidades. Pero ¿la actitud de estos cuatro perezosos representan a la mayor parte de nuestra comunidad de jugadores? Creo que no.

¿Cómo podemos entonces combatir la falsa creencia que el juego siempre hace bajar la productividad? Todos los que disfrutamos de este tipo de entretenimiento podemos hacerlo produciendo alta calidad, y un trabajo comparable a cualquier trabajador que no juegue. Después de las salidas de Doom III y Half-Life 2, podremos romper el estereotipo haciendo que nuestra productividad aumente y no baje. (...)



Bienvenido a... la Gama TX DVD







Y gana una...



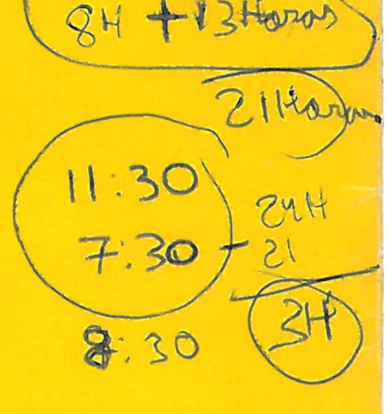
TRAXDATA IBÉRICA S,L. Madrid: Telf: 91-574 70 05 Fax. 91-409 35 19 Barcelona: Telf: 93-303 69 30 Fax. 93-308 06 95
www.traxdata.es info @ traxdata.es

www.esworldcup.com
www.esworldcup-spain.com



Se acabó el tiempo de los bocazas...

...llega la hora de la verdad.



25 países
400 jugadores
30.000 espectadores
140.000 euros en premios



ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

CLASIFICATORIAS ESPAÑOLAS

28 y 29 de Junio de 2003 en S2e
Salón del Entretenimiento Electrónico

PATROCINAN:





Supratech.
www.supratech.es
902 10 10 86



COLABORAN:



